



Kalpataru

**JURNAL SEJARAH DAN
PEMBELAJARAN SEJARAH**



Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan IPS
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia
Palembang



**Pemanfaatan Museum Tour Virtual
Sebagai Sumber Media Pembelajaran
Sejarah di Era Digitalisasi**
Herdin Muhtarom, Abduloh Arif Robin, Andi

**Analisis Sumber Pembelajaran Lokal Pada
Mata Pelajaran IPS Kelas IV**
*Yuyun Paherli Pahrir, Muhamad Idris, Erfan
Ramadhani*

**Pengembangan Media Pembelajaran E-
Flashcard Terhadap Keterampilan
Bercerita Sejarah Lahirnya Pancasila
Siswa Kelas V SD**
*Hikmah Ayu Lastari, Destiniar, Susanti Fajpri
Selegi*

**Penerapan Media Ular Tangga Pada
Pembelajaran IPS Materi Peristiwa
Kebangsaan Seputar Proklamasi
Kemerdekaan di Kelas V SD Negeri 32
Palembang**
Tyara Yolanda, Muhamad Idris, Ida Suryani

**Lembaga Kemahasiswaan Dalam Kemelut
Universitas Kristen Satya Wacana 1993-
1995**
*Ezra Gerry Yohanes Lewu, Emy Wuryani, Tri
Widiarto*

**Pengaruh Model Pembelajaran Talking
Stick Terhadap Pemahaman Siswa Pada
Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD**
*Hasanah, Susanti Fajpri Selegi, Puji
Ayurachmawati*

**Video Distribusi Kerupuk Kemplang
Budaya Kuliner Khas Kota Palembang**
*Eliza Nazriani, Muhamad Idris, Kiki
Aryaningrum*

**Adaptasi Pelayanan Museum Pusat TNI AD
Dharma Wiratama Sebagai Sejarah Publik
di Masa Pandemi Covid-19**
*Muhammad Haikal, Rinita Meliya, Aulia Ulfa
Utami, Raden Roro Zulfah Aulia, Muhamad
Abi, Andi*

**Pencitraan Budaya Politik Dalam Motif
Tenun Songket Palembang Abad Ke-18-19
Masehi**
*Annisa Putri Ramadhanti, Muhamad Idris,
Ahmad Zamhari*

**Penyusunan Modul Asesmen
Pembelajaran Sejarah: Pembelajaran
Paradigma Baru**
Eva Dina Chairunisa

Kalpataru

Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah
Volume 8, Nomor 2, Desember 2022

Chief Editor

Assoc. Prof. Drs. Sukardi, M.Pd.

Editor

Dr. Muhamad Idris, M.Pd.
Eva Dina Chairunisa, M.Pd.
Jeki Sepriady, S.Pd.

Reviewer

Dr. Tahrun, M.Pd.	(Universitas PGRI Palembang)
Drs. Supriyanto, M.Hum.	(Universitas Sriwijaya Palembang)
Dra. Retno Purwati, M.Hum.	(Balai Arkeologi Sumatera Selatan)
Dr. Nor Huda Ali, M.Ag., M.A.	(Masyarakat Sejarawan Indonesia Sumsel)
Dr. Budi Agung Sudarman, S.S., M.Pd.	(Balai Bahasa Provinsi Sumatera Selatan)
Dr. Purmansyah, M.A.	(Universitas Muhammadiyah Palembang)

Alamat Redaksi

Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang
Telp. 0711-510043
Email: jurnalkalpatarusejarah@gmail.com
Website: <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Kalpa>

Terbit dua kali setahun pada
Juli dan Desember

Diterbitkan oleh:
Program Studi Pendidikan
Sejarah
Jurusan Pendidikan IPS
Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Palembang

Gambar Cover:
Pohon Kalpataru
Candi Prambanan



Koleksi: Muhamad Idris

DAFTAR ISI

Pemanfaatan Museum <i>Tour Virtual</i> Sebagai Sumber Media Pembelajaran Sejarah di Era Digitalisasi <i>Herdin Muhtarom, Abduloh Arif Robin, Andi</i>	111-118
Analisis Sumber Pembelajaran Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV <i>Yuyun Paherli Pahrir, Muhamad Idris, Erfan Ramadhani</i>	119-129
Pengembangan Media Pembelajaran <i>E-Flashcard</i> Terhadap Keterampilan Bercerita Sejarah Lahirnya Pancasila Siswa Kelas V SD <i>Hikmah Ayu Lastari, Destiniar, Susanti Faipri Selegi</i>	130-138
Penerapan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan di Kelas V SD Negeri 32 Palembang <i>Tyara Yolanda, Muhamad Idris, Ida Suryani</i>	139-144
Lembaga Kemahasiswaan Dalam Kemelut Universitas Kristen Satya Wacana 1993-1995 <i>Ezra Gerry Yohanes Lewu, Emy Wuryani, Tri Widiarto</i>	145-157
Pengaruh Model Pembelajaran <i>Talking Stick</i> Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD <i>Hasanah, Susanti Faipri Selegi, Puji Ayurachmawati</i>	158-168
Video Distribusi Kerupuk Kemplang Budaya Kuliner Khas Kota Palembang <i>Eliza Nazriani, Muhamad Idris, Kiki Aryaningrum</i>	169-175
Adaptasi Pelayanan Museum Pusat TNI AD Dharma Wiratama Sebagai Sejarah Publik di Masa Pandemi Covid-19 <i>Muhammad Haikal, Rinita Meliya, Aulia Ulfa Utami, Raden Roro Zulfah Aulia, Muhamad Abi, Andi</i>	176-183
Pencitraan Budaya Politik Dalam Motif Tenun Songket Palembang Abad Ke-18-19 Masehi <i>Annisa Putri Ramadhanti, Muhamad Idris, Ahmad Zamhari</i>	184-193
Penyusunan Modul Asesmen Pembelajaran Sejarah: Pembelajaran Paradigma Baru <i>Eva Dina Chairunisa</i>	194-200

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-FLASHCARD TERHADAP KETERAMPILAN
BERCERITA SEJARAH LAHIRNYA PANCASILA SISWA KELAS V SD**

Hikmah Ayu Lastari

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas PGRI Palembang
Email: lestarihikmahayu3@gmail.com

Destiniar

Dosen Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP Universitas PGRI Palembang
Email: destiniar@univpgri-palembang.ac.id

Susanti Faipri Selegi

Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas PGRI Palembang
Email: susantifaipriselegi@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran e-flashcard yang memenuhi kriteria valid, praktis dan memiliki efek potensial sehingga siswa mampu menguasai keterampilan bercerita materi sejarah lahirnya Pancasila dengan mudah. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau Research and Development. Model pengembangan yang digunakan adalah 4D (Define, Design, Development and Dissemination). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1. Data penelitian ini diperoleh dari angket validasi, angket respon siswa dan guru serta tes unjuk kerja keterampilan bercerita siswa. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi dari tim ahli yang menilai kualitas tampilan media dan penyajian materi secara keseluruhan memperoleh skor presentase 94,6% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan. Angket kepraktisan keseluruhan siswa memperoleh skor presentase 93,3% dengan kategori sangat praktis dan angket kepraktisan keseluruhan guru memperoleh skor presentase 87,17% dengan kategori sangat praktis. Hasil efek potensial keseluruhan siswa memperoleh skor 79,37 yang diperoleh dari tes unjuk kerja keterampilan bercerita siswa materi sejarah lahirnya Pancasila dengan kategori baik. Berdasarkan hasil yang telah dikembangkan oleh peneliti yang berjudul pengembangan media pembelajaran e-flashcard terhadap keterampilan bercerita sejarah lahirnya Pancasila siswa kelas V SD disimpulkan bahwa e-flashcard yang telah dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid, praktis dan memiliki efek potensial.

Kata Kunci: Pengembangan, E-flashcard, Bercerita.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bagian penting untuk kemajuan suatu bangsa Indonesia di masa sekarang maupun masa yang akan datang. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Qoyyimah (2020) pendidikan memiliki pengaruh terhadap usaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), mewujudkan cita-cita dan kemajuan bangsa Indonesia.

Untuk dapat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia (SDM) di masa yang akan datang pendidikan tentunya memiliki suatu tujuan. Menurut Nur dalam Armandita (2017) pendidikan

memiliki salah satu tujuan menjadikan siswa berpikir kreatif dalam hal memecahkan masalah dan memiliki kemampuan mengkomunikasikan dan menyampaikan pikirannya. Salah satu aspek yang harus dikembangkan agar siswa mampu mengkomunikasikan dan menyampaikan pikirannya adalah dengan menguasai keterampilan berbahasa dengan baik.

Menurut Nurjamal dalam Sipahutar (2018) keterampilan berbahasa terbagi menjadi 4 keterampilan yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Salah satu keterampilan yang harus dikembangkan adalah

keterampilan bercerita. Menurut Tarigan dalam Katoningsih (2021) keterampilan bercerita menjadi salah satu bagian dari keterampilan berbicara yang memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada orang lain.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama Ibu Sulastri, S.Pd. selaku wali kelas V di SD Negeri 10 Banyuasin 1, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran siswa masih belum maksimal. Hal tersebut teridentifikasi dalam proses pembelajaran siswa masih pasif, volume suara siswa pada saat bercerita masih belum terdengar dengan jelas, ekspresi yang ditunjukkan siswa pada saat bercerita ekspresi ketakutan dan malu-malu dikarenakan kegiatan bercerita tidak sering dilakukan dalam proses pembelajaran dan menyebabkan kelancaran bercerita siswa menjadi belum maksimal. Permasalahan tersebut juga diperkuat dengan kumpulan data berupa nilai keterampilan bercerita siswa dari wali kelas V Ibu Sulastri, S.Pd. Data tersebut menguraikan bahwa keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1 masih belum maksimal yang berjumlah 24 siswa, ada 6 siswa yang tergolong mampu bercerita, ada 2 siswa mendapatkan nilai kategori cukup dalam bercerita dan 16 siswa belum maksimal melakukan kegiatan bercerita dengan kategori kurang. Selain itu, dari hasil wawancara bersama wali kelas V bahwa dalam proses pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran berupa gambar yang dicetak untuk menjelaskan materi kepada siswa. Namun, media pembelajaran tersebut masih belum maksimal untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang memiliki potensi untuk membantu siswa menguasai keterampilan bercerita. Menurut Hamalik dalam Susanto (2014) penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mampu membangkitkan keinginan, minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar siswa. Dalam pengembangan ini, peneliti akan mengembangkan jenis media pembelajaran visual berupa media pembelajaran *e-flashcard* yang memanfaatkan penggunaan teknologi.

Menurut Riyana dalam Batu, Ardana & Tirtayani (2017) *e-flashcard* merupakan salah

satu media pembelajaran yang tergolong dalam media visual (gambar) berbasis teknologi. Selain itu, menurut Wangi & Agung (2021) dilihat dari aspek tampilan, media *e-flashcard* memuat gambar-gambar beranimasi, teks, dan lembar kerja siswa sehingga mampu menarik perhatian siswa dalam menggunakan *e-flashcard* sebagai media pembelajaran. Lebih lanjut, menurut Putri & Setiawan (2021) *e-flashcard* memiliki kelebihan yaitu cocok untuk digunakan semua jenjang pendidikan, *e-flashcard* mudah digunakan, disebabkan mudah diakses oleh siswa menggunakan *smartphone* tanpa perlu memasukkan aplikasi apapun dan materi yang disajikan secara singkat sehingga mudah untuk diingat.

Penelitian yang dilakukan oleh Wangi & Agung (2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran *e-flashcard* dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, memudahkan siswa memahami materi dan mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga, diharapkan pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* yang dikembangkan peneliti mampu mengoptimalkan keterampilan bercerita siswa pada materi sejarah lahirnya Pancasila. Hal tersebut juga didukung dengan kelebihan media pembelajaran *e-flashcard* yang mudah untuk diingat disebabkan penyajian materi yang singkat. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *e-flashcard* yang menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran melalui variasi gambar, huruf dan warna serta penyajian materi yang mudah dipahami siswa. Sehingga, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui validitas, praktikalitas dan efek potensial pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* terhadap keterampilan bercerita materi sejarah lahirnya Pancasila siswa kelas V SD.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan

pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2021) *Research and Development* merupakan metode penelitian yang memiliki tujuan menghasilkan suatu produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *e-flashcard* pada materi sejarah lahirnya Pancasila untuk mengoptimalkan kemampuan bercerita siswa kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1.

Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan desain pengembangan 4D yang merupakan singkatan dari *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan) and *Dissemination* (penyebaran). Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* terdiri dari angket, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif untuk mendapatkan media pembelajara *e-flashcard* yang berkategori valid, praktis dan memiliki efek potensial.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil Penelitian

Pada tahap analisis data validasi ini dilakukan berdasarkan hasil penyebaran angket validasi yang telah diisi oleh tim validator sesuai dengan aspek penilaian dari segi kualitas tampilan media dan penyajian materi. Penilaian dari ketiga validator tersebut bahwa media pembelajaran *e-flashcard* yang dikembangkan sudah masuk kategori sangat baik, tetapi masih ada yang harus diperbaiki atau direvisi. Adapun revisi media pembelajaran *e-flashcard* yang dikembangkan sesuai dengan komentar dan saran validator sebagai berikut:

1. Pada *e-flashcard* penjelasan lambang Pancasila dibuat *design* lebih menarik.

Tabel 1 Hasil Revisi E-flashcard

Validator I Bapak Moh Reza Ifnuari, M.Pd.

Prototype I	Prototype II
 <p>Bintang tunggal adalah lambang Pancasila ke 1 yaitu Ketuhanan yang Maha Esa. Bintang tunggal memiliki makna seperti makna ketuhanan yang dipercayakan Tuhan kepada manusia untuk mengelola kehidupannya</p>	 <p>Bintang tunggal adalah simbol Pancasila ke 1 yaitu Ketuhanan yang Maha Esa. Bintang tunggal memiliki makna seperti makna ketuhanan yang dipercayakan Tuhan kepada manusia untuk mengelola kehidupannya</p>



(Sumber: Desain Peneliti, 2022)

2. Menambahkan 1 Kompetensi Dasar (KD)

Tabel 2 Hasil Revisi E-flashcard
Validator II Bapak Adrianus Dedy, M.Pd.

Prototype I	Prototype II
 <p>Kompetensi Dasar (KD) 4.4 Menyajikan hasil analisis tentang faktor-faktor penyebab terjadinya peristiwa bersejarah pada masa Indonesia dalam menggunakan kebidahannya</p> <p>Indikator 4.4.1 Menentukan informasi dengan membaca materi sejarah, baik yang disampaikan secara langsung maupun melalui media elektronik</p> <p>Tujuan Pembelajaran Dengan membaca materi sejarah, baik yang disampaikan secara langsung maupun melalui media elektronik, siswa mampu menentukan informasi penting dari teks sejarah yang disampaikan</p>	 <p>Kompetensi Dasar (KD) 5.4 Menghamburkan faktor-faktor penyebab terjadinya peristiwa bersejarah pada masa Indonesia dalam menggunakan kebidahannya</p> <p>Indikator 5.4.1 Menyajikan hasil analisis tentang faktor-faktor penyebab terjadinya peristiwa bersejarah pada masa Indonesia dalam menggunakan kebidahannya</p>



(Sumber: Desain Peneliti, 2022)

- Mengubah petunjuk bercerita dari siswa memilih 3 gambar untuk diceritakan menjadi siswa memilih 2 gambar untuk diceritakan.

Tabel 3 Hasil Revisi E-flashcard

Validator III Ibu Sulastri, S.Pd.

Prototype I

Prototype II



(Sumber: Desain Peneliti, 2022)

Setelah dilakukan revisi atau perbaikan sesuai saran validator, berikut hasil analisis lembar angket validasi dari tiga validator dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4 Analisis Data Angket Validasi

No	Validator	Rata-Rata
1.	Validator 1	99,33%
2.	Validator 2	92%
3.	Validator 3	92,65%
Jumlah		283,98
Rata-Rata		94,6%

(Sumber: Olah data peneliti, 2022)

Dari hasil validasi ketiga validator penilaian kualitas media pembelajaran *e-flashcard* dari segi kualitas tampilan media dan penyajian materi mendapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 94,6% dengan kategori sangat valid. Sehingga, dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* dinyatakan valid dan

layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah pada tahap uji coba terbatas dan uji coba lapangan.

a. Uji Coba Terbatas

Setelah siswa sebagai subjek penelitian sebanyak 8 siswa kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1 menjalankan serangkaian proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *e-flashcard* yang sudah dikembangkan peneliti, seluruh siswa pada tahap uji coba terbatas diberikan angket respon siswa yang dimaksudkan untuk memberikan penilaian terhadap penggunaan media pembelajaran *e-flashcard* yang sudah dikembangkan peneliti. Berikut hasil angket respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5 Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama Siswa	Presentase	Kategori
1	AP	86,6%	Sangat Praktis
2	BP	100%	Sangat Praktis
3	DK	92%	Sangat Praktis
4	IA	90,6%	Sangat Praktis
5	L	93,3%	Sangat Praktis
6	MM	93,3%	Sangat Praktis
7	PK	100%	Sangat Praktis
8	RR	90,6%	Sangat Praktis
Jumlah Presentase		93,3%	Sangat Praktis

(Sumber: Olah data peneliti, 2022)

Tabel 5 di atas merupakan data hasil lembar angket respon siswa yang telah dilakukan sebelumnya dengan pemerolehan keseluruhan persentase 93,3% dengan kategori sangat praktis. Sehingga, dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* dinyatakan sangat praktis melalui penilaian angket respon siswa.

Selain dari perolehan nilai kepraktisan angket respon siswa terdapat juga perolehan nilai kepraktisan dari angket respon guru yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6 Hasil Angket Respon Guru

No	Nama Guru	Presentase	Kategori
1	RSA	92%	Sangat Praktis

No	Nama Guru	Presentase	Kategori
2	ES	88%	Sangat Praktis
3	S	81,3%	Praktis
Presentase		87,17%	Sangat Praktis

(Sumber: Olah data peneliti, 2022)

Tabel 6 di atas merupakan data hasil lembar angket respon guru untuk memperoleh nilai kepraktisan. Pemerolehan keseluruhan persentase 87,17% dengan kategori sangat praktis. Sehingga, dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* dinyatakan sangat praktis melalui penilaian angket respon guru.

b. Uji Coba Lapangan

Setelah menjalankan serangkaian proses awal mulai dari membuat design media pembelajaran *e-flashcard* yang dikembangkan peneliti, dilanjutkan memvalidasi produk media pembelajaran *e-flashcard* kepada para validator serta melakukan uji coba secara terbatas untuk mendapatkan nilai kepraktisan dari angket respon siswa dan guru. Selain itu, untuk mengetahui efek potensial dari produk media pembelajaran *e-flashcard* peneliti melakukan tes unjuk kerja keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1 di depan kelas dengan materi sejarah lahirnya Pancasila. Hal tersebut untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai keterampilan bercerita materi sejarah lahirnya Pancasila setelah menggunakan media pembelajaran *e-flashcard* yang sudah dikembangkan peneliti. Hasil tes unjuk kerja keterampilan bercerita siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7 Hasil Tes Unjuk Kerja Siswa

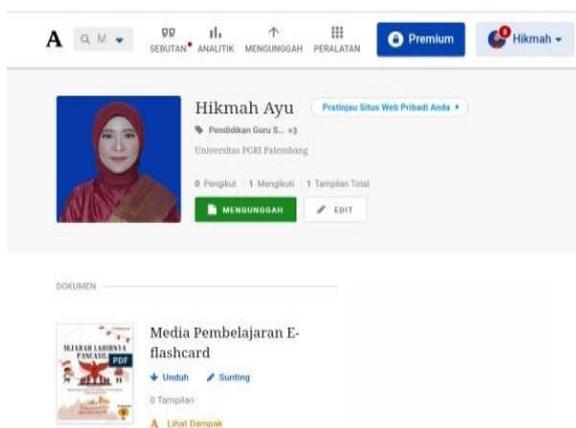
No	Nama Siswa	Indikator Penilaian						Nilai Siswa
		1	2	3	4	5	6	
1	AP	4	3	3	3	4	3	83,33
2	AAS	4	3	3	3	3	2	75
3	CR	3	2	2	3	4	2	66,67
4	DA	4	4	4	4	4	3	95,83
5	DS	4	3	3	3	3	3	79,17
6	ERE	4	3	4	3	4	3	87,5
7	LA	4	3	3	3	3	2	75
8	M	4	3	4	3	4	3	87,5
9	PR	4	3	3	3	4	3	83,33

No	Nama Siswa	Indikator Penilaian						Nilai Siswa
		1	2	3	4	5	6	
10	RM	4	3	3	2	4	3	79,17
11	RS	4	3	3	3	4	3	83,3
12	RPS	4	3	3	3	3	2	75
13	RM	4	3	3	2	3	2	70,83
14	RA	4	2	3	3	4	3	79,17
15	SA	4	3	3	3	4	3	83,33
16	T	3	2	2	3	4	2	66,67
Jumlah		305						
Rata-Rata Nilai Siswa		79,37						

(Sumber: Olah data peneliti, 2022)

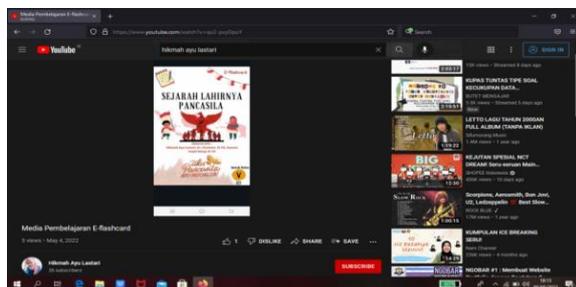
Tabel 7 di atas merupakan data hasil dari tes keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1 dengan menggunakan 16 siswa sebagai subjek penelitian pada tahap uji coba lapangan. Penilaian tersebut berdasarkan 6 indikator yang telah ditentukan antara lain ketepatan isi cerita dengan gambar, ketepatan pemilihan kata dan kalimat, ketepatan logika urutan bercerita, ekspresi dan gestur tubuh, volume suara dan kelancaran. Berdasarkan hasil tes unjuk kerja keterampilan bercerita siswa materi sejarah lahirnya Pancasila diperoleh skor keseluruhan sebesar 79,37% dengan kategori baik. Sehingga, pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* dapat dinyatakan memiliki efek potensial untuk mengoptimalkan keterampilan bercerita materi sejarah lahirnya Pancasila siswa kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1.

Setelah melaksanakan tahap uji coba lapangan, peneliti melakukan penyebaran media pembelajaran *e-flashcard* secara terbatas yang sudah dikembangkan peneliti yang bertujuan agar media pembelajaran *e-flashcard* dapat dimanfaatkan dalam waktu jangka panjang sebagai salah satu solusi untuk memecahkan hambatan siswa dalam menguasai keterampilan bercerita sejarah lahirnya Pancasila. Penyebaran media pembelajaran *e-flashcard* dilakukan secara *offline* di kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1 sebanyak 15 *e-flashcard* dalam bentuk *print out*. Adapun akses lain yang bisa diterima secara *online* dengan mengunjungi akun *academia.edu* peneliti pada *link* sebagai berikut: <https://independent.academia.edu/HikmahAyu8>



Gambar 1 Website Academia.edu Peneliti

Selain bisa di akses melalui akun *academia.edu*, juga dapat di akses melalui akun *youtube* peneliti pada *link* sebagai berikut: <https://youtu.be/qo2-pxyDpoY>



Gambar 2 Akun Youtube Peneliti

Pembahasan

Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran *e-flashcard* dengan memanfaatkan teknologi dalam penggunaannya. Di dalam media pembelajaran *e-flashcard* terdapat materi sejarah lahirnya Pancasila yang bersumber dari buku guru dan buku siswa serta didukung dengan sumber dari jurnal. Pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* sudah memenuhi kategori valid, praktis dan memiliki efek potensial. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Utami, Rukiyah & Andika (2021) dengan hasil penelitian pengembangan media *e-flashcard* terhadap *augmented reality* pada materi mengenal binatang laut dari uji kelayakan produk memperoleh skor rata-rata 87,7% dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan melalui angket respon siswa memperoleh skor 80% dan keefektifan produk pengembangan media *e-flashcard* memperoleh skor rata-rata 76,63%

dengan kategori efektif. Berdasarkan pemerolehan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa hasil penelitian pengembangan media *e-flashcard* terhadap *augmented reality* pada materi mengenal binatang laut sudah memenuhi kategori valid, praktis dan efektif.

Penelitian ini dilaksanakan secara langsung atau tatap muka dengan siswa kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1. penelitian ini dilakukan 2 kali pertemuan dengan siswa yang berbeda dari tahap uji coba terbatas sebanyak 8 siswa dan pada tahap uji coba lapangan sebanyak 16 siswa sebagai subjek penelitian. Pada setiap pertemuan di kelas siswa sangat antusias dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *e-flashcard*. Siswa sangat semangat untuk belajar dikarenakan selain menggunakan *smartphone* dalam membantu siswa menggunakan media pembelajaran *e-flashcard* namun juga peneliti memanfaatkan infokus untuk membantu siswa dalam kegiatan bercerita materi sejarah lahirnya Pancasila dengan cara gambar yang sudah dipilih siswa untuk bercerita akan ditampilkan dilayar infokus sehingga menarik perhatian siswa untuk lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Sehingga, respon siswa terhadap proses pembelajaran sangat baik. Siswa tertarik dengan pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* dikarenakan media pembelajaran *e-flashcard* memiliki variasi warna, gambar yang membantu siswa memahami materi pembelajaran dan penggunaan animasi yang menarik perhatian siswa untuk belajar.

Penyajian data dari penelitian ini terbagi menjadi 3 antara lain: (1) penyajian data dari hasil validasi yang diperoleh dari validator yang memberikan komentar dan saran terlebih dahulu sebagai bahan perbaikan untuk peneliti, (2) penyajian data dari hasil uji coba terbatas berupa angket respon siswa dan angket respon guru untuk menilai kepraktisan penggunaan media pembelajaran *e-flashcard* dan (3) penyajian data dari hasil uji coba lapangan berupa hasil tes unjuk kerja keterampilan bercerita materi sejarah lahirnya Pancasila berdasarkan gambar yang dipilih oleh siswa.

Data dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan peneliti, maka hasil validasi yang menilai kualitas media pembelajaran *e-flashcard* dari segi tampilan media dan penyajian materi menunjukkan hasil validasi dari validator I yaitu Bapak Moh Reza Irfuani, M.Pd. memperoleh skor 149 dari 150 dengan presentase sebesar 99,33%, penilaian dari validator II yaitu Bapak Adrianus Dedy, M.Pd. memperoleh skor 138 dari skor 150 dengan presentase sebesar 92% dan validator III yaitu Ibu Sulastri, S.Pd. memperoleh skor 139 dari skor 150 dengan presentase sebesar 92,7%. Sehingga, total keseluruhan memperoleh skor 426 dari skor 450 dengan persentase sebesar 94,6% yang masuk pada kategori sangat valid. Sedangkan, untuk nilai kepraktisan yang dilakukan pada tahap uji coba terbatas dengan 8 siswa sebagai subjek penelitian memperoleh skor keseluruhan persentase 93,3% dengan kategori sangat praktis dan penilaian kepraktisan melalui angket respon guru yang dinilai oleh wali kelas V.1, V.2, dan V.3 memperoleh skor keseluruhan persentase 87,17% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil nilai rata-rata tes unjuk kerja keterampilan bercerita materi sejarah lahirnya Pancasila siswa kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1 memperoleh skor 79,37 dengan kategori baik, dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* memiliki efek potensial untuk mengoptimalkan kemampuan siswa menguasai keterampilan bercerita materi sejarah lahirnya Pancasila. Berdasarkan perolehan data yang sudah didapatkan peneliti, maka dapat disimpulkan media pembelajaran *e-flashcard* memenuhi kriteria valid, praktis dan memiliki efek potensial.

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* terhadap keterampilan bercerita sejarah lahirnya Pancasila siswa kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1, mulai dari hasil validitas, praktikalitas sampai efek potensial dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Validitas

Dari hasil validasi *prototype I* bersama validator maka dilakukan revisi atau perbaikan sesuai dengan komentar atau saran dari validator. Sehingga, mendapatkan *prototype II*. Pada *prototype II* kembali divalidasi kepada validator dengan menyertakan angket validasi dengan

tujuan mendapatkan penilaian tentang kualitas produk pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* yang telah direvisi peneliti. Setelah mendapatkan nilai validasi dari para validator maka peneliti melaksanakan perhitungan kevalidan media pembelajaran *e-flashcard*. Berdasarkan pemerolehan nilai rata-rata skor sebesar 94,6% dengan kategori sangat valid. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* sudah memenuhi kriteria valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian yang relevan dilakukan oleh Alvita & Airlanda (2021) yang menghasilkan rancangan media pembelajaran *e-flashcard* yang mampu mengoptimalkan keterampilan menulis permulaan pada siswa kelas 1 mata pelajaran bahasa inggris di Sekolah Dasar. Hasil dari rancangan media pembelajaran *e-flashcard* terlihat bahwa hasil rancangan media pembelajaran *e-flashcard* sudah melewati uji kevalidan, hasil dari uji kevalidan yang terdiri dari penilaian ahli media dan materi memperoleh skor keseluruhan 86,83% dengan kategori sangat valid.

2) Praktikalitas

Media pembelajaran *e-flashcard* yang telah melewati proses validasi kepada validator sehingga menghasilkan *prototype II* dan dinyatakan valid maka dilakukan uji coba terbatas dengan 8 siswa sebagai subjek penelitian. Setelah pelaksanaan uji coba terbatas akan dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan dengan 16 siswa sebagai subjek penelitian. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil angket respon siswa dengan 8 siswa sebagai subjek penelitian pada tahap uji coba terbatas, peneliti memperoleh rata-rata total keseluruhan angket respon siswa sebesar 93,3% dengan kategori sangat praktis dan dari hasil angket respon guru dengan 3 guru antara lain wali kelas V.1, V.2 dan V.3 memperoleh rata-rata skor keseluruhan angket respon guru sebesar 87,17% dengan kategori sangat praktis.

Sejalan dengan penelitian Anggreani & Satrio (2021), hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa pengembangan media *e-flashcard* berbasis *augmented reality* melalui angket respon siswa memperoleh rata-rata skor

keseluruhan 83,89% dengan kategori sangat praktis. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-flashcard* berbasis *augmented reality* dalam penggunaannya memudahkan siswa.

3) Efek Potensial

Efek potensial dari media pembelajaran *e-flashcard* yang telah dikembangkan peneliti dari tes unjuk kerja keterampilan bercerita siswa materi sejarah lahirnya Pancasila dengan 16 siswa sebagai subjek penelitian dapat diketahui dari hasil keseluruhan siswa memperoleh skor sebesar 79,37 dengan ketegori baik, dalam hal ini keseluruhan hasil yang diperoleh berada diantara 75-84 dengan kategori baik. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* yang sudah dikembangkan peneliti dikategorikan memiliki efek potensial terhadap keterampilan bercerita siswa materi sejarah lahirnya Pancasila kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1.

Hal tersebut sesuai dengan teori dari Kustandi & Darmawan (2020) bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki fungsi memperjelas pesan atau informasi yang ingin disampaikan sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Selain itu, hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Utami, Rukiyah & Andika (2021) yang menghasilkan pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* berbasis *augmented reality* pada materi binatang laut. Pada tahap uji kelayakan produk memperoleh skor rata-rata 87,7% dengan kategori sangat valid. Selain itu, uji kepraktisan melalui angket respon siswa memperoleh skor 80% dengan kategori sangat praktis dan keefektifan produk pengembangan media *e-flashcard* memperoleh skor rata-rata 76,63% dengan kategori efektif. Berdasarkan pemerolehan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa hasil penelitian pengembangan media *e-flashcard* terhadap *augmented reality* pada materi mengenal binatang laut sudah memenuhi kategori valid, praktis dan efektif. Hal tersebut juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Wangi & Agung (2021) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran *e-flashcard* dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu media

pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, memudahkan siswa memahami materi, dan mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran.

D. SIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Development and Dissemination*) menghasilkan pengembangan media *e-flashcard* terhadap keterampilan bercerita sejarah lahirnya Pancasila siswa kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1. Pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* sudah memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian dari segi kualitas tampilan media dan penyajian materi. Hal tersebut diperkuat dengan hasil validasi dari ketiga validator mendapatkan hasil skor keseluruhan 94,6% dengan kategori sangat valid. Selain itu, pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* sudah memenuhi kriteria praktis. Hal tersebut diperkuat dengan nilai kepraktisan berdasarkan hasil angket respon siswa memperoleh skor keseluruhan 93,3% dengan kategori sangat praktis dan hasil angket respon guru memperoleh skor keseluruhan 87,17% dengan kategori sangat praktis. Pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* juga memiliki efek potensial terhadap keterampilan bercerita sejarah lahirnya Pancasila siswa kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1. Hal tersebut diperkuat dengan hasil nilai tes unjuk kerja keterampilan bercerita sejarah lahirnya Pancasila memperoleh skor keseluruhan 79,37 dengan kategori baik. Sehingga, bisa disimpulkan pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* memiliki efek potensial terhadap keterampilan bercerita sejarah lahirnya Pancasila siswa kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1.

Berdasarkan hasil yang sudah diperoleh peneliti, pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* terhadap keterampilan bercerita sejarah lahirnya Pancasila siswa kelas V SD dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-flashcard* sudah memenuhi kriteria valid, praktis dan memiliki efek potensial. Sehingga, pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvita., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan *Flashcard* Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* , 5 (6), 5712-5721.
- Armandita, P., & dkk. (2017). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Pembelajaran Fisika di Kelas XI MIA 3 SMA Negeri 11 Kota Jambi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* , 10 (2), 129-135.
- Anggreani, C., & Satrio, A. (2021). Pengembangan *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan* , 3 (6), 5126-5135.
- Batu, R. P., Ardana, I. K., & Tirtayani, L. A. (2017). Pengaruh Metode Demonstrasi Melalui Media *E-flashcard Bilingual* Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak. *E-Journal PAUD* , 5 (3), 368-377.
- Katoningsih, S. (2021). *Keterampilan Bercerita*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Putri, F. P., & Setiawan, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Media *E-flashcard* Terhadap Pengetahuan Siswa Mengenai Pencegahan Covid-19 Tahun 2021. *Jurnal Kesehatan Siliwangi* , 2 (1), 153-159.
- Qoyyimah, M., dkk. (2020). Pengaruh Metode *Mind Mapping* Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School* , 7 (2), 233-239.
- Sipahutar, R. B. (2018). Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Model Pembelajaran *Mind Map*. *Jurnal Global Edukasi* , 2 (1), 75-81.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : ALFABETA.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Utami, F., Rukiyah, & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Mengenal Bintang Laut. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 5 (2), 1720-1722.
- Wangi, I. D., & Agung, A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *E-flashcard* Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha* , 9 (1), 150-159.